AGB-B8KP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

Kirby™ & The AMAZING MIRROR

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1523184 M - 06.04/Ing. [0404/EU6/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the KIRBY™ & THE AMAZING MIRROR Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™ ET LE LABYRINTHE DES MIROIRS pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO.
DEVELOPED BY FLAGSHIP. / DEVELOPEE PAR FLAGSHIP.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

THE ADVENTURE BEGINS...

High in the sky above Dream Land is a place called "Mirror World". In this strange and beautiful world the mirrors have the power to make any wishes reflected in them come true.

However not so long ago, the mirrors started to reflect only 'bad things' and Mirror World began to change for the worse. Once Meta Knight realized what was happening, he immediately set out to rescue Mirror World.

Down below, in peaceful Dream Land no one noticed the strange goings-on until one fateful day...

Like so many days before Kirby was out enjoying a pleasant stroll, when suddenly the familiar shadow of Meta Knight passed overhead. Appearing in front of Kirby wrapped in a strange new jet-black cape, Kirby knew that something was wrong! Without warning, Meta Knight attacked Kirby with his sword!

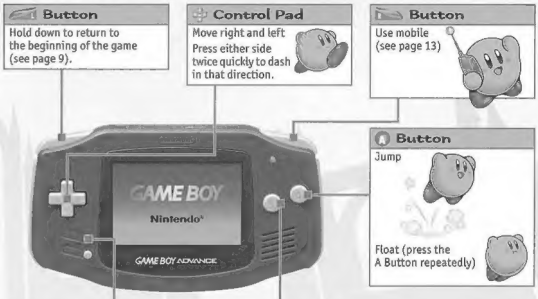
What happened next was amazing! The savage sword blow split Kirby into four – each one a different colour! As the jet-black Meta Knight flew off into the sky, the four Kirbys leaped onto a nearby Warpstar in hot pursuit, chattering cheerfully with one another.

A great adventure was about to begin...

Contents

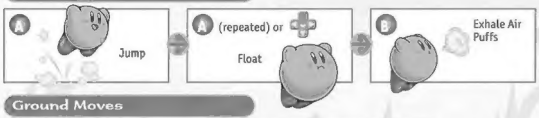
Basic Controls 5
Kirby's Moves 6
Getting Started 8
Playing the Game 9
Tricks 14
Items 15
Collectors' Items 16
Sub-Games 17
Share the Fun with your Friends! 19
Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play 21

Basic Controls

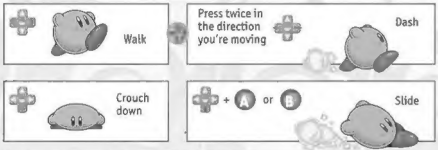


Kirby's Moves

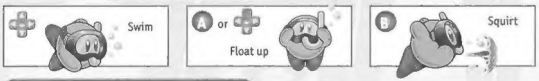
Mid-air Moves



Ground Moves



Underwater Action



Other Moves

Copy Abilities

B Inhale

Hold

You can't float when you're holding something in your cheeks!

B Exhale and attack

You can attack your enemies by changing the item you inhaled into a star and exhaling it.

Swallow and copy

If you swallow an enemy with a certain ability, Kirby copies that ability and makes it his own.

B Use copied ability

Press the B Button to use the ability you have copied.

NOTE

Ability Items

You can also copy abilities by touching an Ability Item, however nothing happens if you already have an ability.

Discarding Abilities

If you press SELECT, Kirby exhales the current ability in the form of a star and returns to normal. If you swallow the star again, you will restore the ability! Kirby may also exhale the current ability in the form of a star if you are damaged.

B (hold down) Super-Inhale

You can inhale large enemies or move heavy blocks by keeping the B Button held down.

Getting Started

Insert the KIRBY™ & THE AMAZING MIRROR Game Pak into the Game Boy Advance™ system and switch it ON. When the **Title Screen** appears, press START.

To select a language, on the **Title Screen** move the cursor to the flag line and confirm with the A Button. This will open the **Language Selection Screen**, where you can choose the language that you want to use with the A Button.

The **File Select Screen** will then appear. Choose your file with ↓ ↑ on the ✚ Control Pad and confirm by pressing the A Button.

The contents of the game are automatically stored in whatever file you choose here.

A bar shows how far you have progressed through the labyrinth.

Once you've chosen a file, the **Game Select Screen** will appear. Choose START GAME, then ONE PLAYER if you are playing by yourself, or MULTIPLAYER if you are playing with friends. Press the A Button to confirm.

Deleting Files

You can erase all the data saved in a file by choosing ERASE A FILE from the **Game Select Screen.** Select the file to be deleted, press the A Button and you will be asked to confirm whether or not you really want to delete the file. If you are sure you want to delete it, select YES and press the A Button again.

NOTE

Be careful!
Once a file has been deleted it cannot be recovered.

Playing the Game

To progress you need to find and explore the hidden areas throughout the labyrinth, and collect all the scattered mirror shards.

1 Starting the Game

You will set off from the start area, with mirrors connecting you to the various other areas. Just go through them and see! After clearing each AREA, you return here, and can then go though any new mirrors which have appeared in the meantime. You can also return to the start area at any time by holding down the L Button.

2 First of all explore

Each area is like a convoluted maze. If you get lost just check your position on the map. See page 10.

3 Open up hidden routes

Inside each area there are large switches which provide access to hidden areas. When you press the switch, a mirror will appear which allows you to go into another area.

4 Two ways of clearing areas

Defeat the Boss
If you defeat the Boss character in each area, you are rewarded with a mirror shard.

Beat the Goal Game
If you reach the GOAL, a Goal Game begins. See page 12.

Game Screen

Mobile phone battery status

Info on other Kirbys

Current ability

No. of lives left and energy level
If your energy decreases until it becomes zero, you lose one of your remaining lives.

Area name or Enemy name / Enemy energy
An enemy is defeated when its energy level reaches zero.

Pause Screen

Press START during a game to display the **Pause Screen**. Here you will find an explanation of the copy ability you have at that time, as well as maps you have collected during the game. See page 16.

Use SELECT to switch between the Copy Ability explanation, **World Map** and **Area Map**. Press the B Button or START to return to the game.

1. **Areas**
   Areas you have already visited are shown more brightly.
2. **Routes between Areas**
   Any routes you have linked up by pressing large switches are also shown.
3. **Kirby Positions**
   The map also shows the current Kirby positions of players 1–4.

1. **Places inside the Area**
   Places you have already visited are shown brightly. Places you have cleared by opening all the treasure chests and pressing any large switches are brighter still.
2. **Kirby Positions**
   The map also shows the current positions of the Kirby characters of players 1–4.

Move to another **Area Map**
Change size of **Area Map**
Scroll screen

Mirror Types

You can pass through mirrors to move to other places.

Mirrors at the Starting Point in each Area

Warp you to another area. The shape of mirror is different for each area.

Once you defeat the boss and recover the mirror's scattered shards, this mirror will return to its original form. So what happens if Kirby re-enters this mirror afterwards…?!

Mirrors in the Rest of the Game

Moves you through the area. Some mirrors only let you pass in one direction.

Moves you to a place where you can play the Goal Game.

Goal Game

Hitch a lift on the Warpstar transporter and see if you can beat the Goal Game. The game starts after you grab and hold on to the Warpstar.

The Warpstar rises quickly, heading for the exit. Use the ✚ Control Pad to steer it and gather items en route.

Sharing Food and Life

Useful if you run into trouble in the middle of your adventure!

Sharing Food

If another Kirby gets some food or drink, touch him quickly and you can share the food – you will both recover your energy.

Borrowing

If you lose all your lives, the screen will show BORROW? If you select YES and press the A Button, you can borrow a life from one of your friends.

If a friend wants to borrow a life from you, you can grant them one by pressing the R Button. However, you can't do this if you only have one life left.

NOTE

Borrowing is impossible in **Single Player Mode**.

Using your Mobile Phone

Press the R Button to use your mobile phone and call any of the Kirby characters wherever they are.

Calling side	Side called
Call	Respond to call
Cancel	

Use your mobile to call other Kirby characters.

When you are called, CONNECTING... is displayed.

If you accept the call, you use a mirror to move.

Your friends appear next to you.

Continue the adventure together.

Leaving an incoming call unanswered means that you reject the call. Eventually the call will stop.

NOTE

Keep an eye on the info at the top left of the screen. Your mobile phone's battery status is shown at the top left of the screen. Information on the other Kirby characters is also displayed.

Tricks

Here are some of the special tricks you can use in the game.

Heavy Blocks

These can be moved by many Kirby characters doing a Super-Inhale together.

Large Switches and Small Switches

Switches appear throughout the adventure. If you press a large switch, a new mirror appears. If you press a small switch, a device moves so that you can advance.

Treasure Chest

There are two types of treasure chest (large & small). The items inside vary depending on the size.

Cannons and Fuses

Light a cannon's fuse then climb inside, and it will send you flying far away.

Warpstar

Hitch a lift by touching the Warpstar, and it will take any Kirby character riding on it to a specific place.

Items

Here are some of the useful items which appear during the game.

Energy Drink

Kirby's energy recovers.

Maxim Tomato

Kirby's energy recovers completely.

1-UP

The number of remaining lives increases by one.

Candy

This special candy makes Kirby invincible but only for a little while.

Battery

Mobile phone's battery status recovers by one unit.

NOTE

Get items by inhaling them!

Items which are hard to get because they are enclosed by traps or walls can be retrieved by inhaling or super-inhaling them.

Collectors' Items

Collectors' items allow you to do lots of different things. Here is a small selection.

World Map / Area Map

You can consult these maps by pressing SELECT on the **Pause Screen**. Once you've got an **Area Map**, you can check out the whole area's layout.

Vitality

Increases Kirby's maximum energy by one unit.

Spray Paint

Allows you to change your Kirby to whatever colour you choose. You can also revert to your original colour using DEFAULT.

Sound Player / Notes / Sounds

Once you've obtained the SOUND PLAYER, you can use it to listen to the NOTES and SOUNDS you found.

Collection Room

Select COLLECTION ROOM on the **Game Select Screen** to examine and use the various items you have collected.

The selected item's name and use is explained at the bottom of the screen.

How to use the Spray Paint

Use the ✚ Control Pad to choose the colour you want, and then press the A Button. Your Kirby's colour will change accordingly.

How to use the Sound Player

Operate the SOUND PLAYER by pressing the A Button.

Sub-Games

SUB-GAMES can either be played on your own, or together with your friends using a Game Boy Advance Game Link cable.

Starting a Sub-Game

Choose the game you want to play by pressing ↓ ↑ on the ✚ Control Pad and then press the A Button.

Choose ONE PLAYER if you are playing by yourself, or press MULTIPLAYER if you are playing with friends and press the A Button again. See page 19.

Select your level using ← → on the ✚ Control Pad. Press the A Button to confirm, and the game will start.

NOTE

What happens after you finish a sub-game?

Once a sub-game is over, you can either select CONTINUE from the final screen to replay the game, or select QUIT to return to the **Selection Screen**.

SPEED EATERS

Eat

The instant you see on the screen, press the A Button to eat the apples. The first player to fill the Kirby gauge shown above his head is the winner. However if you eat a bomb, you have to sit out for one round.

CRACKITY HACK

Power Up / Punch

You have a limited time to accumulate power. When your Kirby jumps, punch the rocks beneath you. The player who makes the deepest crack in the ground is the winner.

KIRBY WAVE RIDE

Jump

Increase your speed by jumping near the crest of each wave. The first player to reach the goal is the winner.

Crest of the wave

Share the Fun with your Friends!

You can use a Game Boy Advance Game Link cable to play either the main game or the individual sub-games with your friends. Read pages 21 – 22 carefully before starting such a game. You will need multiple Game Paks to play the main game, but you only need one Game Pak for the sub-games.

NOTE

Player 1 handles all the controls until the game actually starts. Once the **Transmitting Screen** appears, other players should just wait until the game starts.

Starting the Main Game

Check that all the consoles are connected correctly, and then switch them ON. When the **Game Select Screen** appears, choose START GAME then MULTIPLAYER, and press the A Button.

The **Transmitting Screen** should appear while the connections are being checked. When OK? appears, press the A Button.

Next you will see the **Game Pak Selection Screen**. Use ↓ ↑ on the ✚ Control Pad to select the Game Pak you want to use, then press the A Button. Everything's now ready to start the game.

Playing the Main Game

This is basically the same as playing a single-player game. You can either cooperate with your friends to progress through the adventure together or each make your own way through your game separately.

NOTE

Saving Games

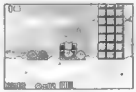
Records of the game will be automatically saved onto whichever Game Pak you chose from the **Game Pak Selection Screen** at the start.

P1 side

P1's Game Pak was chosen...

P2 side

So even if P2 gets some Collectors' Items...



They will NOT be stored on P2's Game Pak...

Items will be stored on P1's Game Pak.

Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: . . . . . One per player

Game Paks – Multi Game Pak play: . . . . . One per player
– Single Game Pak play: . . . . . One Game Pak

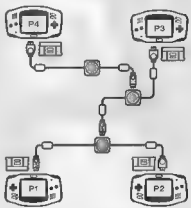
Game Boy Advance Game Link cables. . . . . Two players: One cable
. . . . . Three players: Two cables
. . . . . Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



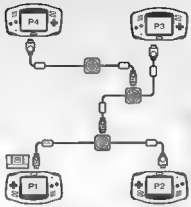
Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Boy Advance Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON*
5. *Now, follow the instructions for Single Game Pak play*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).*

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

DAS ABENTEUER BEGINNT...

Hoch über dem Himmel des Traumlandes existiert ein mystischer Ort: Die Spiegelwelt. Die Spiegel dieses Landes erfüllen alle Wünsche, die sich in ihnen spiegeln.

In letzter Zeit allerdings spiegeln sich hier nur noch böse Dinge, und die Spiegelwelt hat angefangen sich zu verändern. Als Meta Knight erkannte, was hier vor sich ging, machte er sich sofort auf, um die Spiegelwelt zu retten.

Stell dir vor, du bist im unglaublich friedlichen Traumland. Auch heute genießt Kirby hier einen erholsamen Spaziergang.

Und dann auf einmal erscheint ein schwarzer Schatten... Meta Knight?!? Aber was ist los mit ihm? Er trägt einen pechschwarzen Umhang! Kirby macht sich Sorgen. Und plötzlich greift Meta Knight Kirby mit seinem Schwert an! Kirby, pass auf!

Dann passiert etwas Unglaubliches! Das Schwert trifft Kirby... Und er teilt sich in vier verschiedenfarbige Kirbys!

Der pechschwarze Meta Knight fliegt in den Himmel – und die vier Kirbys springen auf einen Warp-Stern, folgen ihm und plappern dabei fröhlich miteinander.

Ein großes Abenteuer nimmt seinen Anfang...

Inhalt

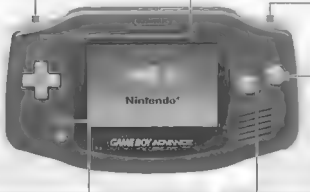
Steuerung 25
Kirbys Fähigkeiten 26
Vor dem Spiel 28
Das Abenteuer beginnt 29
Tricks 34
Items 35
Trophäen 36
Minispiele 37
Mehrspieler-Spaß mit deinen Freunden 39
Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel 41

Steuerung

L-Taste
Gedrückt halten, um zum Spielbeginn zurückzukehren (siehe Seite 29).

Steuerkreuz
Nach rechts oder links bewegen.
Zweimal schnell hintereinander drücken, um in eine Richtung zu spurten.

R-Taste
Walkie-Talkie benutzen (siehe Seite 33).



B-Knopf
Springen

Gleiten (A-Knopf mehrmals hintereinander drücken.)

START
Pause-Bildschirm anzeigen (siehe Seite 30).

Drücke START, SELECT, A-Knopf und B-Knopf gleichzeitig, um einen Reset durchzuführen.

A-Knopf
Einatmen

&

Ausatmen

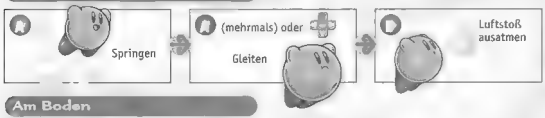
Spezial-Power (siehe Seite 27)

Im Auswahl-Bildschirm
Option auswählen
Bestätigen
Zurück

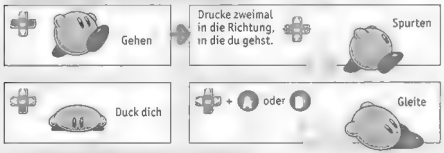
Kirbys Fähigkeiten werden auf der nächsten Seite beschrieben.

Kirbys Fähigkeiten

In der Luft



Am Boden



Unter Wasser

Weitere Fähigkeiten

Spezial-Power

Ausatmen und angreifen

Greife deine Feinde an, indem du eingeatmete Items in Sterne verwandelst und ausatmest.

Schlucken und kopieren

Wenn du Gegner schluckst, die über Spezial-Power verfügen, kopiert Kirby diese Power und eignet sie sich an.

Spezial-Power benutzen

Drücke den B-Knopf, um die kopierte Spezial-Power zu benutzen.

Achtung!

Power-Items

Du kannst eine Spezial-Power auch kopieren, indem du das entsprechende Power-Item berührst. Wenn du bereits eine Spezial-Power hast, geschieht hier nichts.

Spezial-Power ablegen

Drückst du SELECT, atmet Kirby einen Stern mit seiner aktuellen Spezial-Power aus und kehrt zum normalen Status zurück. Wenn du diesen Stern allerdings schluckst, kopierst du die Spezial-Power erneut. Kirby atmet seine aktuelle Spezial-Power übrigens auch aus, wenn er verletzt wird.

(gedrückt halten) Power-Atem

Du kannst große Gegner einatmen oder schwere Blöcke bewegen, wenn du den B-Knopf gedrückt hältst.

Vor dem Spiel

Stecke das KIRBY™ & DIE WUNDERSAME SPIEGELWELT-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System und schalte das Gerät EIN. Drücke START, wenn der **Titelbildschirm** erscheint.

Um eine Sprache auszuwählen, platziere den Cursor im **Titelbildschirm** neben dem Balken mit den Flaggen und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Dadurch wird der **Sprachauswahl-Bildschirm** geöffnet. Hier kannst du die gewünschte Sprache durch Drücken des A-Knopfes einstellen.

Der **Dateiauswahl-Bildschirm** erscheint. Wähle die Datei mit ↓ ↑ auf dem Steuerkreuz und bestätige deine Auswahl durch einen Druck auf den A-Knopf.

Der Inhalt des Spieles wird automatisch in der Datei gespeichert, die du hier ausgewählt hast.

Eine Leiste zeigt an, wie weit du im Labyrinth vorangekommen bist.

Wenn du eine Datei ausgewählt hast, erscheint der **Spielauswahl-Bildschirm**. Wähle SPIEL STARTEN und dann EINSPIELER, wenn du allein spielst, oder MEHRSPIELER, wenn du mit Freunden zusammen spielst. Bestätige deine Auswahl durch einen Druck auf den A-Knopf.

Dateien löschen

Du kannst die Spieldaten einer Datei löschen, indem du die Option SPIEL LÖSCHEN auf dem **Spielauswahl-Bildschirm** auswählst. Drückst du den A-Knopf, nachdem du eine Datei ausgewählt hast, wirst du gefragt, ob du die Datei wirklich löschen willst. Wenn du sicher bist, dass du die Datei löschen willst, wähle JA und bestätige mit einem weiteren Druck auf den A-Knopf.

Achtung!
Eine einmal gelöschte Datei kann nicht wiederhergestellt werden!

Das Abenteuer beginnt

Finde und erforsche die versteckten GEBIETE des Labyrinths und sammle alle Teile des Spiegels.

1 Spielbeginn
Das Spiel beginnt in der Startzone, von wo aus Spiegel in die anderen Gebiete führen. Gehe durch die Spiegel und entdecke neue Welten! Nachdem du ein Gebiet vollständig erforscht hast, kehrst du hierher zurück und kannst dann durch neue Spiegel gehen, die in der Zwischenzeit erschienen sind. Du kannst auch jederzeit durch Drücken der L-Taste in die Startzone zurückkehren.

2 Erforsche die Umgebung
Jedes Gebiet ist wie ein verschlungenes Labyrinth. Wenn du dich verläufst, überprüfe deine Position auf der Karte (siehe Seite 30).

3 Öffne versteckte Passagen
In jedem Gebiet findest du große Schalter, die den Zugang zu weiteren Gebieten öffnen. Drückst du einen Schalter, erscheint ein Spiegel, der in ein neues Gebiet führt.

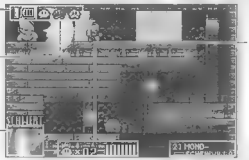
Spiegel zur Bewegung innerhalb des Gebiets

4 Zwei Wege, ein Gebiet abzuschließen

Schlage den Boss
Wenn du den Boss eines Gebiets besiegst, erhältst du einen Splitter des großen Spiegels.

Gewinne das Zielspiel
Wenn du das ZIEL eines Gebiets erreichst, beginnt das Zielspiel. Siehe Seite 32.

Spiel-Bildschirm



Pause-Bildschirm

Drückst du während des Spiels START, erscheint der **Pause-Bildschirm**. Hier findest du Erklärungen zu deiner aktuellen Spezial-Power sowie Karten, die du im Spiel gesammelt hast. Siehe Seite 36.

Drücke SELECT, um zwischen den Erklärungen der Spezial-Power, der **Weltkarte** und **Gebietskarten** umzuschalten. Drücke den B-Knopf oder START, um zum Spiel zurückzukehren.

1. **Gebiete**
   Bereits besuchte Gebiete werden heller dargestellt.
2. **Verbindungen zwischen Gebieten**
   Verbindungen, die du durch Drücken der großen Schalter geöffnet hast, werden ebenfalls angezeigt.
3. **Positionen der Kirbys**
   Die Karte zeigt auch die Positionen der Kirbys von Spieler 1–4 an.

1. **Orte innerhalb des Gebiets**
   Bereits besuchte Orte werden heller dargestellt. Orte, die du durch Öffnen aller Schatzkisten und Drücken aller großen Schalter erschlossen hast, werden noch heller dargestellt.
2. **Positionen der Kirbys**
   Die Karte zeigt auch die Positionen der Kirbys von Spieler 1–4 an.

Springe zu einer anderen **Gebietskarte**
Ändere die Größe der **Gebietskarte**
Bildschirm scrollen

Verschiedene Spiegel

Gehe durch die Spiegel, um an andere Orte zu gelangen.

Spiegel zu den einzelnen Gebieten in der Startzone

Bringt dich in ein anderes Gebiet. Die Form der Spiegel ist für jedes Gebiet unterschiedlich.

Besiegst du alle Bosse und findest die verstreuten Splitter dieses Spiegels, kehrt er zu seiner ursprünglichen Form zurück. Und was passiert, wenn Kirby dann wieder diesen Spiegel betritt…?!

Spiegel im Rest des Spiels

Bewege dich innerhalb eines Gebiets. Einige Spiegel sind nur in eine Richtung zu benutzen.

Bringt dich zu einem Ort, an dem du das Zielspiel spielen kannst.

Das Zielspiel

Steige auf den Warp-Stern und versuche, das Zielspiel zu gewinnen. Das Spiel beginnt, sobald du auf den Warp-Stern aufgesprungen bist.

Der Warp-Stern rast auf dem Weg zum Ausgang in den Himmel. Nutze das Steuerkreuz, um ihn zu steuern und unterwegs Items aufzusammeln.

Essen und Leben teilen

Eine nützliche Sache, wenn du während des Spiels in Schwierigkeiten gerätst.

Essen teilen

Wenn ein anderer Kirby etwas zu essen oder trinken aufnimmt, berühre ihn rasch, um die Ration zu teilen – so können zwei Kirbys gleichzeitig ihre Energie auffrischen.

Borgen

Verlierst du alle deine Leben, erscheint die Frage BORGEN? auf dem Bildschirm. Wähle JA und drücke den A-Knopf, um ein Leben von einem deiner Freunde zu bekommen.

Wenn einer deiner Freunde ein Leben von dir borgen will, kannst du seiner Bitte durch Drücken der R-Taste entsprechen. Das kannst du allerdings nicht tun, wenn du nur noch ein Leben übrig hast.

Achtung!
Borgen ist im **Einspieler-Modus** nicht möglich.

Das Walkie-Talkie benutzen

Drücke die R-Taste, um mit dem Walkie-Talkie die anderen Kirbys zu Hilfe zu rufen.

Anrufer	Angerufener
Anrufen	Anruf beantworten
Abbrechen	

Nachdem du den Anruf angenommen hast, benutzt du einen Spiegel für deine Reise. → Wirst du angerufen, erscheint EMPFANG… auf dem Bildschirm.

↓

Dein Freund erscheint da, wo du dich gerade befindest. ← Ihr setzt das Abenteuer gemeinsam fort.

↓

Benutze das Walkie-Talkie, um andere Kirbys zu rufen.

Antwortest du nicht auf einen Anruf, heißt das, dass du das Gespräch nicht annimmst. Die Verbindung endet dann automatisch.

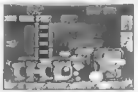
Achtung!
Beachte die Informationen in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Hier wird der Batteriestatus deines Walkie-Talkies angezeigt. Außerdem findest du hier Informationen zu den anderen Kirbys.

Tricks

Es gibt einige Tricks, die du während des Spiels anwenden kannst.

Schwere Blöcke

Diese Blöcke lassen sich bewegen, wenn mehrere Kirbys gleichzeitig ihren Power-Atem einsetzen, um gemeinsam einzuatmen.



Große Schalter und kleine Schalter

Schalter findest du im Verlauf dieses Abenteuers immer wieder. Drückst du einen großen Schalter, erscheint ein neuer Spiegel. Drückst du einen kleinen Schalter, setzt du einen Mechanismus in Gang, der dir den Weg öffnet.

Schatztruhe

Es gibt zwei Arten von Schatztruhen: Große und kleine. Welche Items du hierin findest, hängt von der Größe der Kiste ab.

Kanonen und Zündschnüre

Zünde eine Zündschnur und steige in die Kanone – du wirst in ein neues Abenteuer geschleudert.

Warp-Stern

Berühre den Warp-Stern für einen Freiflug, um deinen Kirby an ein spezielles Ziel zu bringen.

Items

Einige nützliche Items werden dir im Spiel immer wieder begegnen.

Energie-Drink

Kirbys Energie wird aufgefrischt.

Maxi-Tomate

Kirbys Energie wird vollständig wiederhergestellt.

1-UP

Kirby erhält ein zusätzliches Leben.

[illegible]

Diese besondere Süßigkeit macht Kirby für kurze Zeit unverwundbar.

Batterie

Das Walkie-Talkie lädt sich um eine Einheit auf.

Achtung!

Du bekommst Items, indem du sie einatmest.

Items, die du nur schwer erreichst, weil sie in einer Falle oder hinter einer Mauer stecken, kannst du einatmen oder mit deinem Power-Atem schnappen.

Trophäen

Trophäen bringen dir verschiedene Vorteile. Einige Beispiele:

Weltkarte / Gebietskarte

Du kannst diese Karten aufrufen, indem du auf dem **Pause-Bildschirm** SELECT drückst. Hast du erst einmal die **Gebietskarte**, kannst du dir einen Überblick über das gesamte Gebiet verschaffen.

[illegible]

Kirbys maximale Energiereserve nimmt um eine Einheit zu.

Farbspray

Hiermit kannst du Kirby eine Farbe deiner Wahl geben. Außerdem kannst du mit dem Farbspray STANDARD zu deiner ursprünglichen Farbe zurückkehren.

Sound Players / Noten / Sounds

Wenn du den SOUND PLAYER hast, kannst du die NOTEN und SOUNDS deiner Wahl hören.

Trophäensammlung

Wähle auf dem **Auswahlbildschirm** die Option TROPHÄEN, um die von dir gesammelten Trophäen anzusehen und zu verwenden.

Der Name der ausgewählten Trophäe und ihre Funktion werden am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

Verwendung des Farbsprays

Verwende das Steuerkreuz, um die Farbe deiner Wahl auszusuchen und drücke den A-Knopf. Die Farbe deines Kirbys ändert sich dann entsprechend.

Verwendung des Sound Players

Bediene den SOUND PLAYER durch Drücken des A-Knopfes.

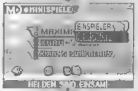
Minispiele

MINISPIELE spielst du entweder alleine oder zusammen mit Freunden über ein Game Boy Advance Game Link-Kabel.

Minispiele beginnen

Wähle mit Hilfe von ↓ ↑ auf dem Steuerkreuz ein Spiel aus und drücke den A-Knopf.

Wähle EINSPIELER, wenn du allein spielst, oder MEHRSPIELER, wenn du mit Freunden spielst, und drücke erneut den A-Knopf. Siehe Seite 39.

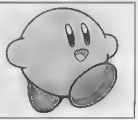


Wähle den Schwierigkeitsgrad mit Hilfe von ← und → auf dem Steuerkreuz. Bestätige durch Drücken des A-Knopfes, und das Spiel beginnt.

Achtung!

Was passiert am Ende eines Minispiels?

Wenn das Minispiel vorbei ist, kannst du entweder FORTSETZEN auswählen, um das Spiel noch einmal zu spielen, oder mit BEENDEN zum **Auswahl-Bildschirm** zurückkehren.



MAMPF

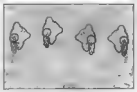
Essen

Drücke den A-Knopf, sobald du 3 auf dem Bildschirm siehst, um die Äpfel zu essen. Der erste Spieler, der die Anzeige über seinem Kopf füllt, ist der Gewinner. Aber pass auf! Wenn du eine Bombe isst, musst du eine Runde aussetzen!

KARA-TEKTO

Kraft sammeln / Schlagen

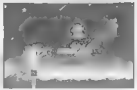
In begrenzter Zeit musst du so viel Kraft wie möglich sammeln. Führe einen Schlag auf den Felsen unter dir aus, sobald dein Kirby springt. Der Spieler, der die Erde am tiefsten spaltet, gewinnt das Spiel.



KIRBYS SURFDERBY

Springen

Erhöhe deine Geschwindigkeit durch Sprünge am Kamm jeder Welle. Der erste Spieler im Ziel gewinnt!



Kamm einer Welle

Mehrspieler-Spaß mit deinen Freunden

Mit Hilfe eines Game Boy Advance Game Link-Kabels kannst du entweder das Hauptspiel oder die verschiedenen Minispiele mit deinen Freunden spielen. Lies die Seiten 41 – 42 gründlich, bevor du ein solches Spiel beginnst. Um das Hauptspiel im Mehrspieler-Modus zu spielen, benötigst du mehrere Spielmodule, für die Minispiele genügt ein Spielmodul.

Achtung!

Spieler 1 ist für die Einstellungen vor dem Beginn des eigentlichen Spiels zuständig. Wenn der **Übertragungsbildschirm** erscheint, müssen die anderen Spieler nur warten, bis das Spiel beginnt.

Starte das Hauptspiel

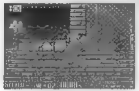
Überprüfe die korrekte Verbindung aller Konsolen miteinander und schalte die Geräte EIN. Wenn der **Auswahl-Bildschirm** erscheint, wähle SPIEL STARTEN und MEHRSPIELER aus. Bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

Während die Verbindungen überprüft werden, sollte der **Übertragungsbildschirm** angezeigt werden. Bestätige durch Drücken des A-Knopfes, sobald OK? angezeigt wird.

Als Nächstes wird der **Modulwahl-Bildschirm** angezeigt. Wähle mit ↓↑ auf dem Steuerkreuz das Spielmodul aus, das du verwenden willst. Bestätige dann deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Das Spiel kann jetzt beginnen.

Das Hauptspiel spielen

Im Prinzip läuft alles genau so wie im **Einspieler-Modus**. Du kannst entweder mit deinen Freunden zusammenarbeiten, um gemeinsam das Abenteuer zu bestehen, oder getrennt von einander in verschiedene Gebiete vordringen.



Achtung!

Spiele speichern

Spielstände werden automatisch auf dem Spielmodul gespeichert, das am Anfang im **Modulwahl-Bildschirm** ausgewählt wurde.

S1

Das Spielmodul von S1 wurde ausgewählt...

S2

Und selbst wenn S2 Trophäen findet...

Items werden auf dem Spielmodul von S1 gespeichert.

Werden diese nicht auf dem Spielmodul von S2 gespeichert.

Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

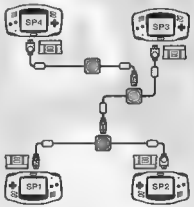
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... 1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: ..... 1 Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



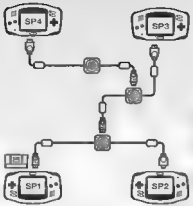
Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.*

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt landerspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

L'AVENTURE COMMENCE...

Quelque part dans les cieux du Pays des Rêves existe un endroit appelé « Monde Miroir ». Dans ce pays, les miroirs ont le pouvoir de réaliser les souhaits qui s'y reflètent.

Cependant, depuis peu, les miroirs ont commencé à ne refléter que de 'mauvaises choses' et le Monde Miroir s'est mis à changer. Quand Meta Knight vit ce qui se passait, il s'élança à la rescousse du Monde Miroir.

En bas, dans le Pays des Rêves, personne ne se doute de quoi que ce soit...

Aujourd'hui, comme tous les autres jours, Kirby est en train de se promener paisiblement. Soudain, une silhouette d'ombre et d'obscurité apparaît... Meta Knight ?! Mais quelque chose est étrange : son corps est emmitouflé dans une cape d'un noir sinistre. Kirby s'inquiète. Tout à coup, Meta Knight attaque Kirby avec son épée ! Attention Kirby !

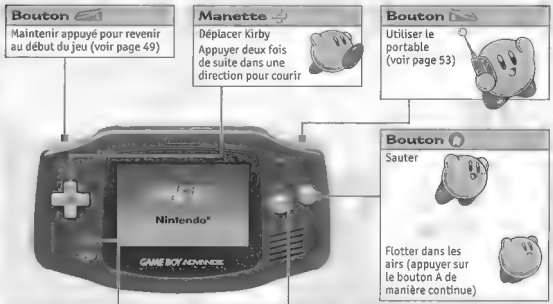
Ce qui arrive ensuite est incroyable ! L'épée sépare Kirby en quatre – chacun d'une couleur différente ! Alors que le sombre Meta Knight s'envole dans les cieux, les quatre Kirbys se lancent à sa poursuite sur une Étoile Warp tout en bavardant gaiement entre eux.

Une grande aventure vient de commencer...

Sommaire

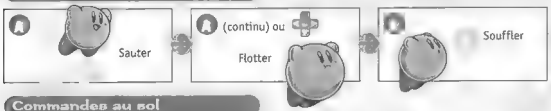
Contrôles de base 45
Contrôler Kirby 46
Avant de commencer 48
Comment jouer 49
Astuces 54
Objets 55
Objets de collection 56
Mini-jeux 57
Mode multijoueur 59
Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche 61

Contrôles de base

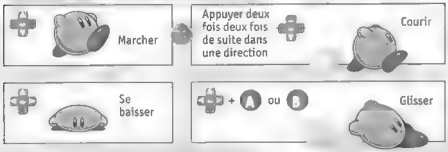


Contrôler Kirby

Commandes en l'air



Commandes au sol



Contrôles sous l'eau

Autres actions

Dons d'imitation

Aspirer

Vous ne pouvez pas flotter quand vous gardez quelque chose dans la bouche !

Recracher et attaquer

Vous pouvez attaquer vos ennemis en transformant l'objet que vous avez dans la bouche en une étoile que vous tirez.

Avaler et imiter l'attaque

Certains ennemis vous donnent leur pouvoir quand vous les avalez.

[illegible]

Appuyer sur le bouton B pour utiliser le don que vous avez copié.

Note

Objet Copie

Vous pouvez aussi copier un don en touchant un Objet Copie. Rien ne se passera si vous avez déjà copié un don.

Abandonner un don copié

Si vous appuyez sur SELECT, Kirby crache le don qu'il a copié sous la forme d'une étoile et il reprend son état normal. Mais si vous avalez cette étoile, vous pouvez de nouveau imiter ce don ! Kirby peut aussi perdre une attaque copiée s'il est touché.

(maintenir appuyé) Super Aspiration

Vous pouvez aspirer de gros ennemis ou même des blocs de pierre en maintenant le bouton B appuyé.

Avant de commencer

Insérez la cartouche du jeu KIRBY™ ET LE LABYRINTHE DES MIROIRS dans votre Game Boy Advance™ puis allumez votre console. Lorsque l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START.

A l'**écran titre**, déplacez le curseur sur la ligne de drapeaux pour accéder à l'**écran de choix de la langue**. Puis, choisissez le drapeau identifiant la langue dans laquelle vous voulez jouer et confirmez avec le bouton A.

Sur l'**écran de choix du fichier**, sélectionnez le fichier avec ↓↑ sur la manette ✚ et confirmez avec le bouton A.

La progression du jeu sera automatiquement sauvegardée sur le fichier ainsi sélectionné.

Une barre indique jusqu'où vous avez progressé dans le jeu pour ce fichier.

Une fois que vous avez choisi un fichier, vous arrivez à l'**écran de choix du jeu**. Choisissez DEBUT JEU, puis UN JOUEUR si vous jouez seul ou MULTIJOUEUR si vous jouez avec des amis. Confirmez avec le bouton A.

Effacer un fichier

Vous pouvez effacer toutes les données contenues dans un fichier en choisissant EFFACER UN FICHIER sur l'**écran de choix du jeu**. Sélectionnez un fichier et appuyez sur le bouton A. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A si vous êtes vraiment sûr de vouloir effacer ce fichier.

Note
Faites attention !
Une fois qu'un fichier a été effacé, il ne peut pas être récupéré.

Comment jouer

Vous devez trouver et explorer les zones cachées dans le labyrinthe pour rassembler les différents fragments du miroir.

❶ Commencer le jeu
Vous commencerez de l'aire de départ, où des miroirs vous mèneront à diverses autres régions. Traversez les miroirs et partez à la découverte de ce monde caché ! Après avoir exploré une REGION, vous revenez dans cette pièce pour pouvoir passer à travers d'éventuels nouveaux miroirs. Vous pouvez aussi revenir à tout moment à l'aire départ en maintenant appuyé le bouton L.

❷ Explorer
Chaque région est un labyrinthe complexe. Si vous vous perdez, vous pouvez vérifier votre position sur la carte (voir page 50).

❸ Ouvrir des chemins cachés
Dans chaque région se trouvent de gros interrupteurs qui peuvent ouvrir des voies jusque-là cachées. Quand vous activez un interrupteur, un miroir apparaît, vous permettant d'accéder à de nouveaux endroits.

Miroirs pour se déplacer au sein d'une même région

❹ Deux manières de compléter une région

Vaincre le Boss
Si vous battez le Boss de chaque région, vous recevrez en récompense un fragment de miroir.

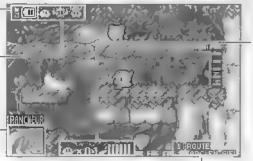
Gagner au Jeu Bonus
Si vous passez par le large miroir de l'OBJECTIF d'une région, vous démarrez le Jeu Bonus (voir page 52).

Ecran de jeu

Etat de la pile du téléphone portable

Infos sur les autres Kirbys

Attaque copiée



Nombre de vies restantes et barre d'énergie
Si votre barre d'énergie diminue jusqu'à atteindre zéro, vous perdez une vie.

Nom de région ou Nom de l'ennemi / Barre de vie de l'ennemi
Un ennemi est vaincu quand sa barre d'énergie atteint zéro.

Ecran de pause

Appuyez sur START au cours d'une partie pour faire apparaître l'**écran de pause**. Sur l'**écran de pause**, vous pouvez voir la description faite par Kirby de l'attaque spéciale qu'il a copiée ainsi que consulter les cartes que vous avez trouvées durant le jeu (voir page 56).

Utilisez SELECT pour passer de la description de l'attaque spéciale à la **carte du monde miroir** ou à la **carte de région**. Appuyez sur le bouton B ou sur START pour revenir au jeu.

1. **Régions**
   Les régions que vous avez déjà explorées sont plus brillantes.
2. **Routes entre les régions**
   Toutes les routes que vous avez ouvertes en appuyant sur les gros interrupteurs sont aussi affichées.
3. **Positions des Kirbys**
   La carte montre aussi la position actuelle de tous les Kirbys.

1. **Endroits dans chaque région**
   Les endroits que vous avez déjà visités sont plus brillants. Les endroits dont vous avez trouvé tous les objets (coffres au trésor, interrupteurs, etc.) sont encore plus brillants.
2. **Positions des Kirbys**
   La carte montre aussi où se trouvent tous les Kirbys.

Changer de **carte de région**
Changer l'échelle de la **carte de région**
Déplacer la vue de la carte

Les différents miroirs

Vous pouvez passer à travers les miroirs pour rejoindre d'autres endroits.

Les miroirs dans les aires de départ

Vous emmène à une autre région. La forme du miroir diffère avec la **région**.

Si vous battez tous les Boss et récupérez tous les fragments de ce miroir, il redeviendra comme neuf. Qu'arrivera-t-il si Kirby passe à travers ce miroir une fois celui-ci réparé ?

Les autres miroirs du jeu

Vous déplace d'un endroit à un autre. Certains miroirs ne vous laisseront passer que dans un seul sens.

Vous ramène à l'aire de départ en passant par le Jeu Bonus.

Jeu Bonus

Faites un petit tour sur l'Etoile Warp et profitez de ce petit Jeu Bonus pour vous requinquer. Celui-ci démarre une fois que vous êtes monté sur l'Etoile Warp.

L'Etoile Warp s'élève rapidement pour foncer vers la sortie au-delà des nuages. Utilisez la manette ✚ pour la diriger et récupérer des objets en cours de route.

Partager nourriture et vie

Vraiment très utile si vous rencontrez des ennuis au cours de vos aventures !

Partager la nourriture

Si un autre Kirby avale de la nourriture ou une boisson, touchez-le et vous pourrez en partager les effets : vous récupérerez tous les deux de l'énergie.

Demander une vie

Si vous perdez toutes vos vies, DEMANDER UNE VIE ? s'affichera à l'écran. Sélectionner OUI et appuyer sur le bouton A enverra un appel à vos amis pour leur demander une vie.

Si un de vos amis désire vous demander une vie, vous pouvez leur en donner une en appuyant sur le bouton R. Toutefois, vous ne pouvez pas le faire s'il ne vous reste plus qu'une vie.

Note
DEMANDER UNE VIE est impossible en **mode un joueur**.

Utiliser votre téléphone portable

Appuyez sur le bouton R pour utiliser votre téléphone portable et appeler les autres personnages Kirby.

Appel	Réception
Appeler	Répondre à un appel
Annuler	

Utilisez votre portable pour appeler vos amis. → Quand vous recevez un appel, APPEL... s'affiche.

↓

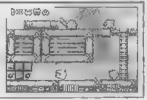
Vos amis apparaissent à vos côtés. ← Si vous acceptez l'appel, vous utilisez un miroir pour vous déplacer.

↓

Continuez l'aventure ensemble.

Ne pas répondre à un appel signifie que vous le rejetez. L'appel finira par s'arrêter.

Note
Gardez un œil sur le coin supérieur gauche de l'écran. L'état des piles de votre portable y est affiché. Vous y trouverez aussi des informations sur les autres personnages Kirby.



Astuces

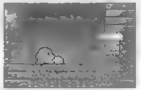
Voici quelques petites astuces pour vous aider pendant le jeu.

Gros blocs

Ils peuvent être déplacés par plusieurs Kirbys faisant une Super Aspiration combinée.

Gros interrupteurs et petits interrupteurs

Vous découvrirez des interrupteurs tout au long de votre aventure. Si vous activez un gros interrupteur, un nouveau miroir apparaîtra. Si vous actionnez un petit interrupteur, vous activerez un système quelque part qui devrait faciliter votre progression.



Coffre au trésor

Il y a deux sortes de coffre au trésor (petit et gros). Les objets qu'ils renferment dépendent de la taille du coffre.

Canons et Mèches

Allumez la mèche du canon et sautez dedans, il vous enverra voler au loin !

Etoile Warp

Touchez cette étoile et vous ferez un petit tour, emmenant n'importe quel Kirby qui s'y serait accroché vers un autre endroit.

Objets

Voici quelques uns des objets très utiles qui apparaissent dans le jeu.

Soda

Kirby récupère deux points d'énergie en buvant ce soda.

Maxi-tomate

Kirby récupère toute son énergie.

1-UP

Cet objet spécial donne une vie supplémentaire à Kirby.

Bonbon

Ce bonbon spécial rend Kirby invincible, mais seulement pour un court instant.

Pile

Kirby récupère une barre d'énergie pour les piles de son portable.

Note

Attrapez les objets en les aspirant !

Certains objets seront très difficiles à attraper, parce qu'ils sont derrière des murs ou environnés de pièges. Kirby peut les attraper en les aspirant, vois parfois avec une super aspiration…

Objets de collection

Les objets de collection vous apportent plein de choses sympas. En voici un aperçu.

Carte du Monde Miroir/ Carte de région

Vous pouvez consulter ces cartes en appuyant sur SELECT à l'**écran de pause**. Une fois que vous avez trouvé une **carte de région**, vous pouvez la voir en totalité.

Vitalité

Rajoute une barre à la jauge de vie de Kirby.

Aérosol

Vous permet de changer la couleur de Kirby. Vous pouvez aussi revenir à sa couleur originelle en sélectionnant DEFAUT et en appuyant sur le bouton A.

Lecteur audio/Mélodies/Sons

Une fois que vous avez obtenu le LECTEUR AUDIO, vous pouvez l'utiliser pour écouter les MELODIES et SONS que vous aurez trouvés.

Collection

Choisissez COLLECTION à l'**écran de choix de jeu** pour voir et utiliser les différents objets que vous avez trouvés.

Le nom et la fonction de l'objet sélectionné sont indiqués en bas de l'écran.

Comment utiliser les aérosols

Utilisez la manette✚ pour choisir la couleur désirée et appuyez sur le bouton A pour changer la couleur de Kirby.

Comment utiliser le lecteur audio

Sélectionnez le LECTEUR AUDIO et appuyez sur le bouton A pour le mettre en marche.

Mini-jeux

Les MINI-JEUX peuvent être joués seul ou avec des amis, en utilisant des câbles Game Boy Advance Game Link.

Commencer un mini-jeu

Choisissez le mini-jeu auquel vous désirez jouer avec ↓ ↑ de la manette✚, puis appuyez sur le bouton A pour valider.

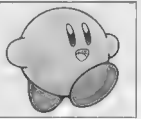
Choisissez UN JOUEUR si vous jouez seul ou MULTIJOUEUR si vous jouez avec des amis (voir page 59). Appuyer sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Choisissez la difficulté en déplaçant le curseur sur NIVEAU 1, NIVEAU 2 ou NIVEAU 3 avec ← → de la manette✚, validez avec le bouton A et le jeu commence.

Note

Que se passe-t-il après avoir fini un MINI-JEU ?

Une fois que le mini-jeu est terminé, vous pouvez soit choisir CONTINUER pour recommencer un partie soit choisir QUITTER pour revenir à l'**écran de sélection**.



CROC'VITE

Manger

Dès que vous voyez s[illegible] à l'écran, appuyez sur le bouton A pour dévorez les pommes. Le premier joueur à remplir la jauge en forme de Kirby, située au-dessus de la tête de son Kirby, a gagné. Mais si vous avalez une bombe, vous devez passer un tour.

COUP SISMIQUE

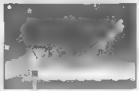
Concentrer énergie/Frapper

Vous disposez d'un temps limité pour accumuler de la puissance. Quand votre Kirby saute dans les airs, appuyez sur le bouton A au bon moment pour fracasser le rocher en dessous de vous. Le joueur qui ouvre la fissure la plus profonde gagne.

SURF SAUTE-VAGUE

Sauter

Prenez de la vitesse en sautant le plus près possible de la crête des vagues. Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée est le gagnant.



Crête de la vague

Mode multijoueur

Vous pouvez utiliser le câble Game Boy Advance Game Link pour jouer au jeu principal ou aux MINI-JEUX avec des amis. Veuillez consulter les pages 61 – 62 avant de commencer une partie en mode multijoueur. Vous aurez besoin d'une cartouche de jeu par joueur pour le jeu principal, mais une seule cartouche suffira pour les MINI-JEUX.

Note

Le joueur 1 fait toutes les sélections jusqu'au début de la partie. Une fois que l'**écran de transmission** apparaît, les autres joueurs doivent attendre que le jeu commence.

Commencer le jeu principal

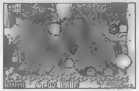
Vérifiez que toutes les consoles soient correctement connectées avant de les allumez (interrupteur sur ON). Quand l'**écran de choix du jeu** apparaît, choisissez DEBUT JEU, puis MULTIJOUEUR et validez avec le bouton A.

L'**écran de transmission** devrait s'afficher pendant que les connexions sont vérifiées. Quand OK? apparaît, appuyez sur le bouton A.

Ensuite s'affiche l'**écran de sélection du fichier.** Utilisez ↓ ↑ sur la manette✥ pour choisir la cartouche de jeu que vous voulez utiliser et validez avec le bouton A. Tout devrait être prêt pour commencer à jouer.

Jouer au jeu principal

Le jeu est dans son principe identique à celui du mode un joueur. Vous pouvez soit coopérer avec vos amis pour progresser ensemble dans le labyrinthe, soit aller chacun votre chemin.



Note

Sauvegarder la partie

La progression du jeu sera automatiquement sauvegardée sur la cartouche de jeu sélectionnée à l'**écran de sélection du fichier** avant le début de la partie.

Joueur 1

La cartouche de jeu du joueur 1 a été choisie...

Mais ils seront sauvegardés sur la cartouche de jeu du joueur 1.

Joueur 2

Donc, même si le joueur 2 trouve des objets de collection...

Ils ne seront PAS sauvegardés sur la cartouche du joueur 2...

Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Equipement nécessaire

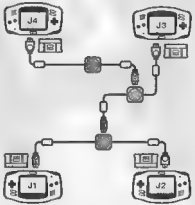
Game Boy Advance	*Une par joueur*
Cartouches / Jeu multi-cartouches	*Une par joueur*
Jeu une cartouche	*Une cartouche*
Câbles Game Boy Advance Game Link	*2 joueurs: 1 câble*
	3 joueurs: 2 câbles
	4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*

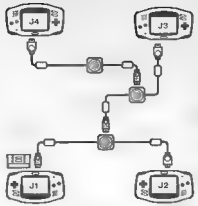


Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche).*

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

EMPIEZA LA AVENTURA...

En las alturas de Dream Land existe un lugar llamado "el mundo de los espejos". Los espejos de ese mundo tienen el poder de hacer que los deseos que se reflejan en ellos se conviertan en realidad.

Pero, no hace mucho, los espejos han empezado a reflejar malos sentimientos, sumiendo en la confusión y el caos a este pacífico mundo.

Mientras tanto, abajo, en Dream Land, Kirby continúa su apacible vida ajeno a los extraños acontecimientos que se están sucediendo.

Un día, de repente, una inquietante sombra se cierne sobre él. Parece Meta Knight, pero una oscura capa lo cubre completamente confiriéndole un aspecto siniestro. Sin mediar palabra, ataca a Kirby con su espada y divide a nuestro protagonista en cuatro, cada uno de un color diferente.

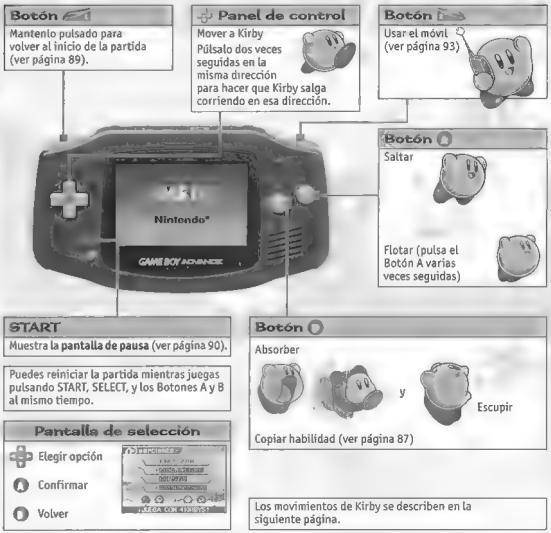
El misterioso personaje emprende la huida, seguido muy de cerca por los cuatro Kirbys montados sobre una Estrella Remolque.

La gran aventura de Kirby en el mundo de los espejos no ha hecho nada más que empezar...

Índice

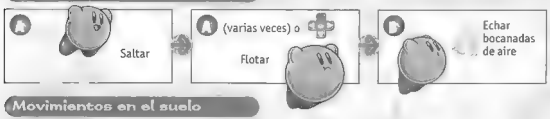
Controles básicos 85
Movimientos de Kirby 86
Empecemos 88
A través de los espejos 89
Trucos 94
Objetos 95
Colección de objetos 96
Minijuegos 97
¡Diviértete con los amigos! 99
Juego multicartucho, juego con un cartucho 101

Controles básicos

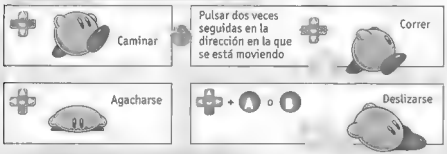


Movimientos de Kirby

Movimientos aéreos



Movimientos en el suelo



Movimientos acuáticos

Otros movimientos

Cómo copiar habilidades

Absorber

Escupir/Soltar

Kirby puede atacar a los enemigos cambiando el objeto absorbido por una estrella y expulsándola como un proyectil.

Tragar/Soltar

Pulsa ↓ en el ✚ Panel de Control para copiar la habilidad de un enemigo.

Usar la habilidad copiada

Pulsa el Botón B para que Kirby use su flamante nueva habilidad.

TOMA NOTA

Objetos con habilidades

Kirby también puede copiar una habilidad al tocar uno de estos objetos, siempre que no disponga ya de una habilidad.

Deshacerse de una habilidad

Cuando quieras deshacerte de una habilidad que haya copiado Kirby, pulsa SELECT y Kirby la escupirá convertida en una estrella. Si Kirby se la traga de nuevo, volverá a copiar la habilidad. Igualmente, Kirby perderá la habilidad especial que haya copiado cuando sufra algún daño.

(mantener pulsado) Súper absorción

Si mantienes pulsado el Botón B, Kirby podrá tragarse a enemigos grandes o mover bloques pesados.

Empecemos

Inserta el cartucho de KIRBY™ Y EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START.

Para seleccionar el idioma en la **pantalla del título**, mueve el cursor adonde se encuentran las banderas correspondientes a los diferentes idiomas y pulsa el Botón A. Entonces aparecerá la **pantalla de selección del idioma**. Elige el idioma en el que quieras jugar y pulsa el Botón A.

A continuación, aparecerá la **pantalla de selección de archivos**. Pulsa ↓ o ↑ en el ✚ Panel de Control para elegir uno de los archivos disponibles y luego pulsa el Botón A.

Tus progresos en el juego se guardarán automáticamente en el archivo que hayas elegido.

Una barra mostrará tus avances a lo largo del laberinto.

Una vez que hayas elegido el archivo, aparecerá la **pantalla de opciones**. Elige EMPEZAR, selecciona UN JUGADOR, si vas a jugar solo, o MULTIJUGADOR, si vas a jugar con amigos, y pulsa el Botón A para confirmar.

Borrar archivos

Si quieres borrar los datos de un archivo, elige BORRAR ARCHIVO en la **pantalla de opciones**. Si seleccionas un archivo y pulsas el Botón A, aparecerá la **pantalla de confirmación**. Si estás seguro de que quieres eliminar el archivo, selecciona SÍ y pulsa el Botón A.

TOMA NOTA

¡Mucho ojo!
Una vez que un archivo ha sido borrado, no se puede recuperar.

A través de los espejos

Tendrás que descubrir y explorar las áreas ocultas en el laberinto y reunir todos los fragmentos del espejo que se han dispersado por las diferentes áreas.

1 Comienza a jugar.
La aventura empieza en el área de inicio, donde los diferentes espejos te permitirán desplazarte a otras áreas. Simplemente tendrás que atravesarlos y explorar las zonas a las que conducen. Tras completar cada ÁREA, regresarás aquí, con lo que podrás atravesar los nuevos espejos que van apareciendo. También puedes volver al área de inicio en cualquier momento manteniendo pulsado el Botón L.

2 Explora el laberinto.
Cada área es como un complicado laberinto. Si te pierdes, consulta tu posición en el mapa (ver página 90).

3 Descubre rutas ocultas.
Dentro de cada área existen unos interruptores grandes que te permitirán acceder a áreas ocultas. Cuando los pulses, aparecerá un espejo con el que podrás entrar a dichas áreas.

4 Completa las áreas de dos maneras.

Derrota al jefe.
Serás recompensado con un fragmento del espejo cuando derrotes al jefe de cada área.

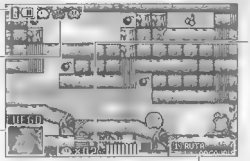
Alcanza la fase de bonificación.
Cuando llegues al FINAL de cada área, comenzarás una fase de bonificación (ver página 92).

Pantalla del juego

Estado de la batería del móvil

Información sobre los otros Kirbys

Habilidad actual



Número de vidas y vitalidad
Kirby perderá una vida si su vitalidad disminuye hasta cero.

Nombre del área o Nombre del enemigo / Energía del enemigo
El enemigo será derrotado cuando su nivel de vida se reduzca a cero.

La pantalla de pausa

Para acceder a la **pantalla de pausa**, pulsa START durante la partida. En ella podrás leer la descripción de la habilidad que Kirby posee en ese momento y ver los mapas de las áreas que has ido encontrando durante el juego (ver página 96).

Usa SELECT para pasar de la descripción de las habilidades, al **mapa del mundo** o al **mapa del área**. Para volver a la partida, pulsa el Botón B o START.

1. **Áreas**
   Las áreas que ha visitado Kirby anteriormente aparecen más brillantes en pantalla.
2. **Rutas entre áreas**
   Se muestran las rutas que ha abierto Kirby al pulsar los interruptores grandes.
3. **Posición de los Kirbys**
   El mapa también muestra la posición de los Kirbys de todos los jugadores.

4. **Lugares dentro de cada área**
   Los lugares que ha visitado Kirby anteriormente aparecen más brillantes y los lugares en los que hayas encontrado algún cofre o interruptor grande se muestran aún más brillantes.
2. **Posición de los Kirbys**
   El mapa también muestra las posiciones de los Kirbys de todos los jugadores.

Ir a otro **mapa del área**
Cambiar el tamaño del **mapa del área**
Moverse por la pantalla

Tipos de espejos

Atraviesa los espejos para desplazarte a otras zonas.

Espejos en el inicio y en cada área

Te conducen a otras áreas. La forma del espejo es diferente para cada área.

Si derrotas a los jefes y recuperas todos los fragmentos del espejo, este volverá a su forma original. ¿Qué le aguardará a Kirby cuando atraviese este espejo?

Te conducen a otro lugar de la misma área. Algunos espejos solo se pueden atravesar en una dirección.

Te conducen al lugar donde puedes jugar la fase de bonificación.

Fase de bonificación

Date una vuelta en la Estrella Remolque y consigue valiosos objetos en la fase de bonificación. La fase empieza cuando te subes en la Estrella Remolque.

La Estrella Remolque sube rápidamente hasta la salida. Usa el ✚ Panel de Control para dirigirla y recoge los objetos que van apareciendo en su camino.

Compartir vidas y comida

¡Imprescindible si te encuentras en algún apuro durante tu aventura!

Compartir comida

Si otro Kirby consigue comida o bebida, tócale rápidamente y podrás compartirla con él. Ambos recuperaréis vitalidad.

Tomar prestado

Si pierdes todas tus vidas, en la pantalla aparecerá el mensaje ¿PEDIR PRESTADO?. Si eliges SÍ y luego pulsas el Botón A, podrás tomar prestada una vida de uno de tus amigos.

Si un amigo quiere que le prestes una vida, puedes hacerlo pulsando el Botón R. Pero cuidado, porque no podrás hacerlo si solo te queda una vida.

TOMA NOTA

Esta opción no puede utilizarse en el **modo de un jugador**.

Usando el teléfono móvil

Pulsa el Botón R para usar el móvil y llamar al resto de tus compañeros.

Para llamar	Para responder
Llamar	Responder
Cancelar	

Usa el móvil para llamar al resto de tus compañeros.

→ Cuando tratan de comunicar contigo, aparece el mensaje LLAMANDO...

↓

Si aceptas la llamada, usa el espejo para desplazarte.

← Tus compañeros aparecen a tu lado.

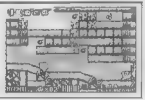
↓

Podréis continuar juntos la aventura.

Si quieres rechazar la llamada de tus compañeros, simplemente no la respondas y el móvil dejará de sonar.

TOMA NOTA

Fíjate bien en la información de la esquina superior izquierda de la pantalla en la que aparece el estado de la batería de tu móvil, así como información sobre los otros Kirbys.

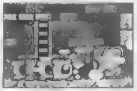


Trucos

Aquí tienes algunos trucos que puedes utilizar en tu aventura.

Bloques pesados

Estos bloques pueden ser movidos si todos los Kirbys emplean a la vez el movimiento Súper absorción.



Interruptores grandes y pequeños

Los interruptores se encuentran repartidos a lo largo de las diferentes áreas. Si pulsas uno grande, aparecerá un nuevo espejo. Si pulsas uno pequeño, se moverá alguna pared que te permitirá continuar la aventura.

Cofre del tesoro

Existen dos tipos de cofres, unos grandes y otros pequeños, y los objetos que puedes encontrar dentro de ellos varían según su tamaño.

Cañón

Si Kirby se mete en un cañón antes de encender la mecha, saldrá disparado hacia otra parte del área.

[illegible]

Súbete a la Estrella Remolque para iniciar un viaje que te llevará a otra área del juego.

Objetos

Aquí tienes algunos objetos que te pueden resultar útiles en tu aventura.

Refresco

Kirby recupera parte de su vitalidad cuando toma esta bebida energética.

Maxi Tomate

Al comer uno de estos tomates, la vitalidad de Kirby se restaura completamente.

1 UP

Se añade una vida extra al número total de vidas de Kirby.

Piruleta

Hace a Kirby invulnerable durante un rato.

Batería

El nivel de la batería del móvil aumenta en una unidad.

TOMA NOTA

¡Consigue objetos absorbiéndolos!

Algunos objetos pueden parecer difíciles de conseguir debido a que se encuentran en lugares inaccesibles. Prueba a absorberlos y verás qué fácil resulta hacerse con ellos.

Colección de objetos

Algunos objetos te permiten hacer ciertas cosas. Aquí presentamos una muestra.

Mapa del mundo / Mapa del área

Puedes consultar estos mapas pulsando SELECT en la **pantalla de pausa.** Cuando consigas un **mapa del área,** podrás saber dónde te encuentras.

Vitalidad

Aumenta en una unidad la vitalidad máxima de Kirby.

Pulverizador de color

Te permite cambiar el color de Kirby. También puedes devolver a Kirby su color original usando NORMAL.

Reproductor/Música/Sonidos

Cuando consigas el REPRODUCTOR, podrás escuchar las diferentes MÚSICAS y EFECTOS DE SONIDO del juego.

Museo

Selecciona MUSEO en la **pantalla de opciones** para admirar tu colección de objetos.

El nombre de los objetos reunidos y su función se explican en la parte inferior de la pantalla.

Cómo usar el pulverizador de color

Usa el ✚ Panel de Control para elegir el color que quieras y pulsa el Botón A. El color de Kirby cambiará según tu preferencia.

Cómo usar el reproductor de sonido

Selecciónalo y pulsa el Botón A.

Minijuegos

Puedes atreverte solo o desafiar a tus amigos usando el cable Game Link de Game Boy Advance.

Comenzar un minijuego

Elige el juego pulsando ↓ ↑ en el ✚ Panel de Control y confirma con el Botón A.

Selecciona UN JUGADOR, si quieres jugar solo, o MULTIJUGADOR, si quieres jugar con los amigos, y pulsa el Botón A. Para mayor información, consulta la página 99.

Elige el nivel pulsando ← → en el ✚ Panel de Control. Confirma con el Botón A y el juego comenzará.

TOMA NOTA

¿Qué ocurre cuando se acaba un minijuego?

Cuando acabas un minijuego, puedes CONTINUAR desde la misma pantalla para volver a jugar o SALIR y volver a la **pantalla de selección.**

EL GRAN ATIASCO!

Comer

En cuanto veas [illegible] en la pantalla, deberás pulsar el Botón A para comer las manzanas. El primero en llenar el indicador que aparece sobre cada jugador resultará vencedor. Pero cuidado: si te comes una bomba, perderás un turno.

PUÑO DE HIERRO

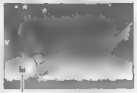
Acumular potencia / Golpear

Tendrás un tiempo limitado para acumular potencia. Cuando Kirby salte, golpea la roca que se encuentra debajo de él. Ganará el jugador cuyo golpe sea el más demoledor.

[illegible] AL RING

Saltar

Aumenta la velocidad saltando justo en la cresta de la ola. Ganará el primer jugador que llegue a la meta.



Cresta de la ola

¡Diviértete con los amigos!

Usa el cable Game Link de Game Boy Advance para jugar con tus amigos, ya sea el juego principal o los diferentes minijuegos. Lee atentamente las páginas 101–102 antes de empezar. Necesitaréis varios cartuchos para jugar al juego principal, aunque solo hará falta uno para los minijuegos.

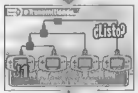
TOMA NOTA

El jugador 1 es el que lleva el control hasta que el juego comienza. Cuando aparezca la **pantalla de transmisión**, el resto de los jugadores deberá esperar hasta que el juego comience.

Cómo comenzar a jugar

Comprueba que todas las consolas están conectadas correctamente y enciéndelas (ON). Cuando aparezca la **pantalla de opciones**, elige EMPEZAR, selecciona MULTIJUGADOR y pulsa el Botón A.

Mientras se comprueban las conexiones, aparecerá la **pantalla de transmisión**. Cuando se muestre ¿LISTO? en la pantalla, pulsa el Botón A.



A continuación saldrá la **pantalla de selección de cartucho**. Pulsa ↓ ↑ en el ✚ Panel de Control para elegir el cartucho con el que quieres jugar y confirma con el Botón A. ¡Todo listo para comenzar la aventura!

Cómo jugar el juego principal

La mecánica es similar a la del modo de un jugador. Puedes colaborar con tus amigos para avanzar en el juego o seguir tu propio camino.

TOMA NOTA

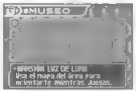
Guardar partidas

Los avances en el juego se guardarán automáticamente en el cartucho que seleccionaste en la **pantalla de selección de cartucho**, al principio del juego.

Jugador 1

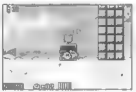
Se ha seleccionado el cartucho del jugador 1...

sino que se guardarán en el cartucho del jugador 1.



Jugador 2

Aunque el jugador 2 cogiera algún objeto para la colección...,



estos NO serán almacenados en el cartucho del jugador 2...,

Juego multicartucho, juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Equipo necesario

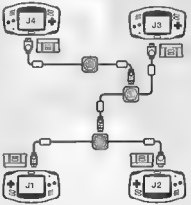
Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... 1 por jugador
– Juego con un cartucho: 1
Cables Game Link de Game Boy Advance. .. . . 2 jugadores: 1 cable
. ... .3 jugadores: 2 cables
....4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
3. *Encienda las consolas (ON).*
4. *Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.*

- *No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar*
- *El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).*



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

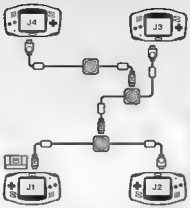
Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en las demás consolas. Recuerde que debe conectar los cables en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes*
4. *Encienda las consolas (ON).*
5. *Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho*

• *No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.*

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.*
- *Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).*

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

COMINCIA L'AVVENTURA...

Sopra i cieli della Terra dei Sogni c'è un paese chiamato "Mondo degli Specchi". Gli specchi di questo mondo realizzano i desideri che vi vengono riflessi.

Di recente, però, soltanto le cose malvagie vengono riflesse e il Mondo degli Specchi non è più lo stesso. Quando Meta Knight si è accorto di quello che era successo, è subito partito alla volta del Mondo degli Specchi per salvarlo.

Immaginati di essere nella tranquilla Terra dei Sogni. È un giorno come tanti e Kirby si sta godendo la sua abituale passeggiatina.

Tutto a un tratto, appare un'ombra oscura... possibile che sia...? Ma sì, è proprio Meta Knight! A guardare bene, c'è qualcosa che non va: il corpo di Meta Knight è avvolto da una cappa nera. Kirby è preoccupato. Di colpo, Meta Knight attacca Kirby con la sua spada! Fai attenzione, Kirby!

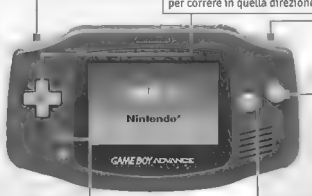
Ciò che accade a questo punto ha dell'incredibile! La spada spacca Kirby in quattro... Kirby di colore differente! Mentre il Meta Knight oscuro si allontana in volo, i quattro Kirby saltano su una Stella Warp che li trasporta via mentre i quattro chiacchierano amichevolmente tra loro.

Ecco che comincia l'avventura...

Indice

Comandi di base 105
Movimenti di Kirby 106
Come si inizia 108
Come si gioca 109
Suggerimenti 114
Strumenti 115
Collezione 116
Minigiochi 117
Divertiti con gli amici! 119
Gioco con più cassette e con una sola cassetta 121

Comandi di base



Pulsante
Tienilo premuto per tornare al punto di partenza (vedi pag. 109).

Pulsantiera di comando
Spostati a destra o a sinistra.
Premi a destra o a sinistra due volte di seguito velocemente per correre in quella direzione.

Pulsante
Usa il telefonino (vedi pag. 113).

Pulsante
Salta
Vola (premendolo ripetutamente).

START
Richiama lo **schermo di pausa** (vedi pag. 110).

Puoi reimpostare il gioco premendo contemporaneamente START, SELECT e i pulsanti A e B.

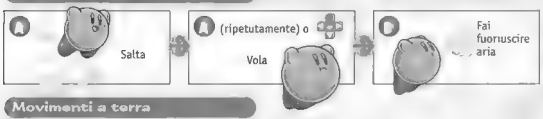
Negli schermi di Selezione
Scegli strumento
Conferma
Indietro

Pulsante
Risucchia
&
Sputa fuori
Copia abilità (vedi pag. 107).

I movimenti di Kirby sono descritti nella pagina seguente.

Movimenti di Kirby

Movimenti a mezz'aria



Movimenti a terra

Movimenti sott'acqua

Altri movimenti

Le abilità di copia

Risucchia

Espira e attacca

Qualsiasi cosa tu abbia ingoiato, si trasforma in una stella e la puoi usare per attaccare i nemici.

Ingoia e copia

Se ingoi un nemico con una data abilità, Kirby copia l'abilità rendendola sua.

[illegible]

Premi il pulsante B per usare l'abilità che hai copiato.

NOTA

Strumenti abilità

Puoi copiare le abilità anche toccando uno strumento abilità. Non accade nulla se ne hai già una.

Liberarsi delle abilità

Se premi SELECT, Kirby sputa fuori l'abilità corrente sotto forma di stella e torna normale. Se, però, ingoia quella stella, può copiare nuovamente l'abilità! Kirby espellerà un'abilità sotto forma di stella anche quando un nemico lo danneggia.

Super risucchio (tenendolo premuto)

Tenendo premuto il pulsante B è possibile ingoiare nemici più grandi del solito o spostare dei blocchi pesanti.

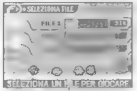
Come si comincia

Inserisci la cassetta di gioco KIRBY & IL LABIRINTO DEGLI SPECCHI™ nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON). Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START.

Per scegliere la lingua, sposta il cursore sulla barra con le bandiere che appare nello **schermo del titolo** e conferma con il pulsante A: si aprirà così lo **schermo di selezione della lingua**. Scegli una lingua e conferma con il pulsante A.

Di seguito apparirà lo **schermo di selezione file**. Scegli il file premendo ↓ o ↑ sulla pulsantiera di comando ✚ e conferma premendo il pulsante A.

I dati del gioco sono salvati automaticamente nel file che hai scelto.



Una barra indica in che percentuale hai esplorato il labirinto.

Dopo aver scelto un file, apparirà lo **schermo di selezione gioco**. Scegli INIZIO GIOCO, di seguito UN GIOCATORE se stai giocando da solo, o PIÙ GIOCATORI se stai giocando con degli amici. Premi il pulsante A per confermare.

Cancellare i file

Puoi cancellare tutti i dati salvati in un file scegliendo l'opzione CANCELLA UN FILE dallo **schermo di selezione gioco**. Dopo aver scelto il file da cancellare, premi il pulsante A e ti verrà chiesto di confermare la tua intenzione di cancellare il file. Seleziona SÌ e premi di nuovo il pulsante A.

NOTA

Fai attenzione!
Dopo aver cancellato un file, non è più possibile recuperarlo.

Come si gioca

Devi trovare ed esplorare le aree nascoste nel labirinto per raccogliere tutti i frammenti dello specchio infranto.

1 L'inizio del gioco
Comincerai dall'area di partenza, dove si trovano specchi che portano a varie aree. Passa attraverso uno specchio e dai un'occhiata! Dopo aver esplorato interamente un'AREA, tornerai alla partenza e potrai procedere attraversando gli altri specchi che saranno apparsi nel frattempo. Puoi anche tornare all'area di partenza, in ogni momento del gioco, tenendo premuto il pulsante L.

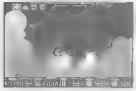
2 Prima di tutto, esplora!
Ciascuna area è un labirinto molto intricato. Se ti perdi, controlla sulla mappa.
Vedi pag. 110.

3 Apri sentieri nascosti
All'interno di ciascuna area ci sono dei grandi interruttori che danno accesso ad aree nascoste. Quando premi questo interruttore, apparirà uno specchio che ti permetterà di andare in un'altra area.

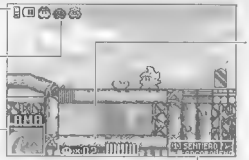
4 Due modi per terminare l'esplorazione di un'area

Sconfiggi il boss
Ogni volta che sconfiggi il boss di un'area, ti viene dato un frammento di specchio.

Vinci al Gioco Meta
Se raggiungi la META, comincia un gioco (vedi pag. 112).



Schermo di gioco



Schermo di pausa

Premi START durante la partita per richiamare lo **schermo di pausa**. Qui troverai una spiegazione dell'abilità copiata che stai usando, oltre alle mappe che hai collezionato sul tuo percorso. Vedi pag. 116.

Usa SELECT per passare dalla spiegazione dell'abilità copiata alla **mappa del mondo** e alla **mappa dell'area**. Premi il pulsante B o START per tornare al gioco.

1. **Aree**
   Le aree che hai già visitato sono visualizzate in un colore più acceso.
2. **I percorsi che collegano le aree**
   Vengono mostrati anche i percorsi che hai scoperto premendo i grandi interruttori.
3. **La posizione dei Kirby**
   La mappa mostra anche la posizione dei Kirby dei giocatori dall'1 al 4.

1. **Luoghi all'interno delle aree**
   I luoghi che hai visitato sono visualizzati in colori accesi. I posti dove hai aperto tutte le casse del tesoro e premuto tutti gli interruttori grandi, appaiono in un colore ancora più acceso.
2. **Posizione dei Kirby**
   Dalla mappa si può vedere anche dove si trovano i Kirby dei giocatori da 1 a 4.

Passa alla mappa di un'altra area
Cambia la grandezza della mappa
Fai scorrere

Tipi di specchio

Puoi passare attraverso gli specchi per andare da un'altra parte.

Specchi per viaggiare

Ti trasporta in un'altra area. La forma dello specchio cambia per ciascuna area.

Se batti i boss e recuperi i frammenti dello specchio infranto, ritornerà al suo aspetto originale. Cosa accade se Kirby rientra in questo specchio?!?

Specchi nel resto del gioco

Ti sposti nell'area. Alcuni specchi possono essere attraversati solo in un senso.

Ti portano al luogo in cui puoi giocare al Gioco Meta.

Gioco Meta

Fatti trasportare dalla Stella Warp a massima velocità e cerca di raggiungere la fine.
Il gioco comincia non appena ti sei aggrappato alla stella.

La stella procede in fretta verso l'uscita. Usa la pulsantiera di comando ✚ per manovrarla e raccogliere diversi strumenti lungo la strada.

Condividere cibo e vite

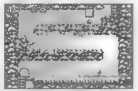
Torna utile se ti trovi nei guai nel bel mezzo del gioco.

Condividere il cibo

Se un altro Kirby ingurgita cibo o bevande, toccalo subito: in questo modo condividerete ciò che ha mangiato o bevuto, recuperando entrambi energia.

Prendere in prestito

Se perdi tutte le tue vite, sullo schermo apparirà la scritta CHIEDI UNA VITA?. Se selezioni Sì e premi il pulsante A, puoi prendere una vita da uno dei tuoi amici.



Se un amico vuole prendere una vita da te, puoi regalargliene una premendo il pulsante R. Non puoi dargliela, però, se hai una vita soltanto.

NOTA
Nella **modalità per un solo giocatore**, non è possibile prendere o dare vite.

Come usare il telefonino

Premi il pulsante R per chiamare, con il telefonino, i Kirby che si trovano in altri posti.

Chi chiama	Chi riceve
Chiama	Rispondi alla chiamata
Annulla	

Usa il tuo telefonino per chiamare gli altri Kirby. → Quando ti chiamano, appare la voce COLLEGAMENTO...

↓

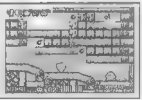
Se accetti la chiamata, usi uno specchio per spostarti. → Appaiono i tuoi amici.

↓

Continuate l'avventura insieme.

Non rispondere alla chiamata vuol dire che la rifiuti.
Dopo un po' la chiamata cesserà.

NOTA
Tieni d'occhio le informazioni che appaiono in alto a sinistra. Lì puoi controllare la carica della batteria del tuo telefonino, nonché diverse informazioni sugli altri Kirby.

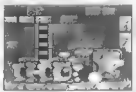


Suggerimenti

Qui trovi dei trucchetti che puoi usare durante il gioco.

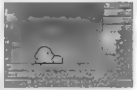
Blocchi pesanti

Possono essere spostati da molti Kirby insieme che usano il loro Super-Risucchio.



Interruttori grandi e piccoli

Ci sono interruttori in tutto il gioco. Se premi un interruttore grande, appare un nuovo specchio. Se ne premi uno piccolo, si muove un ingranaggio che rimuove un ostacolo per farti passare.



Casse del tesoro

Ci sono due tipi di casse del tesoro: quelle grandi e quelle piccole. Gli oggetti che vi puoi trovare variano a seconda della loro grandezza.

Cannoni e micce

Se accendi la miccia di un cannone e poi entri nella sua bocca, ti farà volare in un altro posto, molto lontano!

Stella Warp

Toccandola, la stella trasporta il tuo e gli altri Kirby in un posto specifico.

Strumenti

Ecco alcuni degli strumenti che ti saranno utili durante il gioco.

Rivitalizzante

Kirby recupera un po' di energia.

Pomodori Maxim

Kirby recupera tutta l'energia.

1-UP

Kirby ottiene una vita in più.

Lecca lecca

Kirby diventa invulnerabile per un periodo limitato di tempo.

Batteria

La batteria del telefonino viene ricaricata di una tacca.

NOTA

Ottieni gli strumenti risucchiandoli!

Gli strumenti che non riesci a toccare perché sono difficili da raggiungere oppure circondati da muri, possono essere presi risucchiando normalmente o usando il Super-Risucchio.

Strumenti da collezione

Gli strumenti da collezione ti consentono di fare tante cose diverse. Eccone un campionario ristretto.

Mappa del mondo/ mappa dell'area

Puoi consultare queste mappe premendo SELECT quando ti trovi nello **schermo di pausa**. Dopo aver ottenuto la **mappa dell'area**, puoi controllare la disposizione dell'intera area.

Aumento di energia

L'energia massima di Kirby aumenta di un'unità.

Colore Kirby

Ti permette di cambiare il colore del tuo Kirby a tuo piacimento. Puoi tornare al colore originario scegliendo PREDEFINITO.

Lettore Audio/Musiche e Suoni

Dopo aver ottenuto il LETTORE AUDIO, puoi ascoltare diverse MUSICHE e SUONI.

Collezione

Seleziona COLLEZIONE dallo **schermo di selezione gioco** per esaminare e usare i vari strumenti che hai collezionato.

Il nome dello strumento selezionato e il suo uso sono spiegati nella parte inferiore dello schermo.

Come usare il colore spray

Usa la pulsantiera di comando ✥ per scegliere il colore che vuoi, poi premi il pulsante A. Il tuo Kirby diventerà del colore che hai scelto.

Come usare il Lettore Audio

Per far funzionare il LETTORE AUDIO, usa il pulsante A.

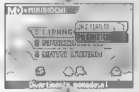
Minigiochi

Puoi giocare ai MINIGIOCHI da solo oppure con i tuoi amici, collegando i Game Boy Advance tramite il cavo Game Link per Game Boy Advance.

Come iniziare un minigioco

Seleziona il gioco premendo ↓ e ↑ sulla pulsantiera di comando ✥ e premi il pulsante A.

Scegli UN GIOCATORE se stai giocando da solo, oppure PIÙ GIOCATORI se giochi con un amico e premi nuovamente il pulsante A. Vedi pag. 119.

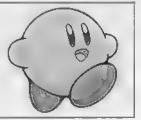


Seleziona il livello usando ← e → dalla pulsantiera di comando ✥. Premi il pulsante A per confermare e il gioco comincerà.

NOTA

Che succede alla fine del minigioco?

Quando hai concluso il minigioco, puoi selezionare CONTINUA, per giocare un'altra volta, o ESCI, per tornare allo **schermo di selezione gioco.**



I TRANGUGIATORI

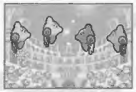
Mangia

Non appena appare sullo schermo, premi il pulsante A per mangiare le mele. Vince chi riempie per primo l'indicatore a forma di Kirby che appare sulla propria testa. Se mangi una bomba, sei fuori gara per un turno.

SPACCATUTTO

Concentrati / Colpisci

Hai un lasso di tempo limitato per accumulare forza. Quando il tuo Kirby salta, devi sferrare un pugno alla roccia che si trova sotto. Vince chi fa la crepa più profonda nel terreno.



URTA L'ONDA

Salta

Aumenta la tua velocità saltando dalla cresta dell'onda. Vince chi raggiunge per primo la meta.

Cresta dell'onda

Divertiti con gli amici!

Usando un cavo Game Link per Game Boy Advance puoi giocare con i tuoi amici nella storia principale, oppure ai minigiochi. Leggi attentamente le pagg. 121 e 122 prima di cominciare a giocare. Per giocare con i tuoi amici nella storia principale ti serviranno più cassette di gioco, mentre per affrontarli nei minigiochi, ti servirà una sola cassetta di gioco.

NOTA

Il giocatore 1 è quello che usa i comandi finché non comincia il gioco. Quando appare lo **schermo di trasmissione dati**, gli altri giocatori devono aspettare che cominci il gioco.

Come si inizia il gioco principale

Controlla che tutte le console siano collegate correttamente e poi accendile (ON). Quando appare lo **schermo selezione gioco**, scegli INIZIO GIOCO e successivamente PIÙ GIOCATORI, poi premi il pulsante A.

A questo punto dovrebbe apparire lo **schermo di trasmissione dati**, mentre vengono controllati i collegamenti. Quando appare OK? premi il pulsante A.

Di seguito vedrai lo **schermo di selezione cassette di gioco**. Usa ↓ e ↑ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare la cassetta di gioco che vuoi usare e premi il pulsante A. Ora tutto è pronto per cominciare a giocare.

Giocare nella storia principale

La modalità per più giocatori non si discosta molto da quella per un giocatore. Si può decidere di avanzare nel gioco insieme agli altri o esplorare aree separate.

NOTA

Il salvataggio

I progressi fatti nel gioco saranno salvati nella cassetta di gioco scelta inizialmente dallo **schermo di selezione cassette di gioco.**

Per il giocatore 1

È stata scelta la cassetta di gioco del giocatore 1...

Gli strumenti saranno salvati sulla cassetta di gioco del giocatore 1.

Per il giocatore 2

In questo modo, anche se il giocatore 2 raccoglie degli strumenti da collezione...

Non saranno salvati nella cassetta di gioco del giocatore 2.

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... *Una console per giocatore*

Cassette di gioco

Gioco con più cassette ..... *Una cassetta per giocatore*

Gioco con una cassetta ..... *Una cassetta*

Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*

..... *Tre giocatori: due cavi*

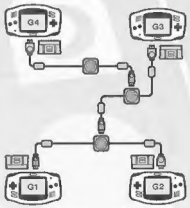
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*

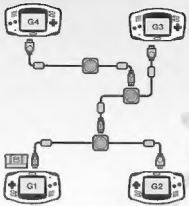


Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro.*
3. *Inserite i cavi Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi agli altri Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

HAL LABORATORY, INC.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE